绝色特典

免费附赠

《生化危机》秘传书 闲谈篇之一

《合金装备》系列回顾

《梦幻之星网络版》故事集

“梦幻之星网络版”故事集

——Phantasy Star Online Stories

文/SILENCE

为什么要玩游戏?

为什么要玩日本游戏?

为什么日本游戏里有那么多中文可我们就是看不懂?

为什么直到打完 BOSS 也没搞清楚自己到底在干些什么!?

还有 ENDING 里的美眉究竟跟我说了什么?

这游戏到底是讲的什么故事呀!?

序
PRESTORY

“先驱者计划”…是一项在母星已无可避免的走向衰亡之后,不得已而实行的移民计划。

The “Pioneer Project” was an immigration plan that was a necessary due to the eminent destruction of our mother planet.

那是在无人侦察机发现了一颗名叫“拉古奥尔”的行星之后,宇宙航行移民船“先驱者1号”被派往那里,进行探测其周边安全性和居住适应性的调查,并且以“中心圆顶”为未来的开发基地进行了一系列的开发活动。

The planet “Ragol” was discovered by unmanned probes, and “Pioneer 1” wassent to confirm the safety of the planet. “Pioneer 1” started the construction of the Central Dome as the base for future settlement.

7年后、真正的移民船“先驱者2号”在接到“先驱者1号”发来的安全确认之后出发前往行星“拉古奥尔”。正当“先驱者2号”到达卫星轨道、和“中心圆顶”进行通信对接时、行星表面发生大爆炸。和“拉古奥尔”的一切联系全部断绝。

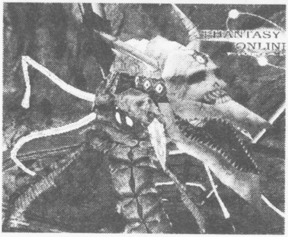
Seven years later, the immigration spaceship “Pioneer 2” departed from the

mother planet when "Pioneer 1" sent verification that the planet was safe. Just before "Pioneer 2" opened communication to the Central Dome when they were in orbit around Ragol, a big explosion occurred on the surface and communication to Ragol was lost.

行星“拉古奥尔”上究竟发生了什么?

What happened on the planet "Ragol"?

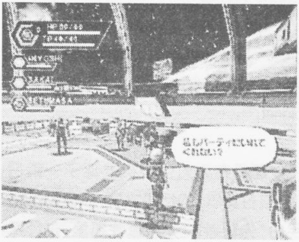
第一章 探险



梦幻之星网络版（以下简称 PSO）的世界,由玩家所在的“先驱者 2 号”飞船内的街道和通过时空转移装置连接的行星“拉古奥尔”所组成。由于“先驱者 2 号”是个专门的移民船，因而搭载的军队力量非常薄弱，所以去行星“拉古奥尔”调查事故发生原因的重任就落在了“猎人公会”的一批优秀份子身上，也就是玩家所扮演的赏金猎人。

和军队相比,猎人公会拥有更加自由的权利，赏金猎人们可以进入一般市民不可进入的保密禁区，接受一些不同寻常的委托，并领取报酬（当然这都要通过公会）。想做一个优秀的赏金猎人，就必须一边完成调查的使命，一边完成公会的委托，这样才能保证日常工作（也就是战斗）的正常进行，有时甚至还有意外之喜。

一切的工作，都是以那场原因不明的大爆炸为中心而展开。在接受“先驱者 2 号”总督泰蕾尔的调查委托时你会发现，他似乎有难言之隐。和他身边的秘书爱琳小姐以及街上的行人们对话后你会得知，总督有一个独生爱女名叫莉可（RICO），她是一位非常受人尊敬的赏金猎人，同时还是一位科学家，人们都亲切的称她为“红手镯莉可”。就是这个莉可，被荣幸的选入了“先驱者 1 号”，担任的也是调查工作。然而在大爆炸后，莉可她就渺无音讯了。

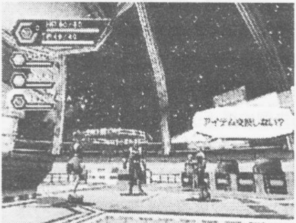


想找到莉可的行踪似乎也不难，因为在前进的路上到处都留有她的“留言珠子（MessageCapsuie）”，里面既有她的战斗经验，也有很多对于这个谜一样的

星球的种种猜测……

先驱者1有很多地方很可疑。首先是政府隐瞒了这个星球生态系统的情报。莉可经常接到报告，说是走出中心圆顶的人遭到森林里的动物的袭击。但是那些应该都是体形虽大但很温顺的动物才对。一定是有什么原因……在调查资料的时候，莉可偶然发现记录在案的总人数和物资的消耗量不合。也就是说，应该有不少没有 ID 的人。先驱者1原本是设计成可以在卫星轨道上解体，然后再在地上重建成都市的。不过，完成的中心圆顶比原计划小了 12%。那12%的物资被用做什么了呢？

森林的动物狂暴化，中心圆顶地下出现巨大的龙；洞窟中的动物和植物被巨大的蜈蚣注入体液而变异；军方用那12%的物资修建了如此之深的坑道，而坑道里满是被异化的军用兵工机械。还



有，政府说这三个地方耸立着的巨大纪念碑是为了纪念先驱者1号进驻拉古奥尔而建造的。但从纪念碑上面奇异的古代文字看，怎么也不象是近代修建的东西。

解读写在坑道尽头门封上的古代

文字：

“光，影，对无，存在，无限，结印，木特，地茨，钵姆”？？

“木特，地茨，钵姆”是三个什么？封印吗？是那三个纪念碑吗？打开这三个封印之后呢……？

进入遗迹，眼前的惨像触目惊心，满眼是军队留下的残骸，先驱者1号的军队全部被埋葬在这里了吗？

纪念碑上的文字继续解读下去：

“有光就有影；有对等就有对异；不存在的存在”

“有型之物的转生之宴，无限的律就在这里”

这是什么意思呢……？

将已经获得的情报总结一下。看来，拉古奥尔好像并没有什么古文明。这里也不是什么遗迹。是宇宙船，巨大的宇宙船。不过，这又好像并不仅仅是艘宇宙船。是棺材。里面封着谁，连同宇宙船被埋在这个星球上。不过，这么做的原因究竟是什么？这里面一定沉睡着让人无法想象的怪物。先驱者1号误开了这扇禁断的门。逃吗？……但是，仔细想想，已经没有可以回去的地方了……

第二章　黑暗的深渊

遗迹深处，面对成群结队冲上来的怪物，英雄体内的热血反而会燃烧的更加猛烈吧？然而，当黑暗中的喧嚣突然归于平静，周围的景色一瞬间变成天堂中的花园，最危险的敌人也就在你身边出现！

没错，那就是梦幻之星系列历代的总 BOSS，来自“深远之暗”的 Dark Phallus！

就是它，吸收了“先驱者 1 号”的成员和“先驱者 2 号”派来调查而全部失踪的猎人们！那遍地的“死灵灯”就是他们的冤魂！

Dark Phallus，“拉古奥尔”原生动物狂暴化的根源，“中心圆顶”发生大爆炸的元凶！

它是暗之意识体，自己没有实体，但是又渴望得到肉体：

“有形之物的转生之宴，无限的律就在这里”！！

何谓 Dark Phallus？直译是“暗黑的逸品”，来自深远之暗的无限憎恨和悲怨，一切罪恶的精华，早在我们所知的文明形成以前，它就被“神圣的光”所封印，但是每隔一千年，它就会重新复活一次，它没有实体，因此可以存在于平行的时空中，被打倒多少次也会重生！它是这宇宙起源的一部分：“有光就有影；有对等就有对异；不存在的存在”。

英文版梦幻之星系列中，它曾经被写作“Dark Falz”和“Dark Force”，但是身为暗黑的 BOSS，它却会使用光魔法！而且，这一次的 PSO 在设定的时候，Dark Phallus 的设定参考了“千手千眼佛”的造型，因此，我决定称它为“暗黑佛”！

千年前，它被拥有“神圣之光”的民族封印，关在宇宙船中，被放逐在这个行星上。当时的人们为什么选择拉古奥尔作为暗黑佛的封印之地呢？可能是因为他们了解到“先驱者 1、2 号”出发的星球上存在着“神圣之光”，并且会利用“神圣之光”的力量，所以将暗黑佛放到了离他们只有 2 年宇宙航程的行星“拉古奥尔”上。

而千年后，所谓的“先驱者计划”也绝不简简单单是一个移民计划，暗黑佛的传说在古文明的文献中一直保留着，利用暗黑佛的力量得到强大宇宙帝国的先例也绝不仅仅是一两个！所以，政府才会隐瞒了那么多情报，瞒天过海的用那 12% 的物资来寻找暗黑佛的力量！当然结果就是中心圆顶的那一场大爆炸！

莉可在那场大爆炸中也被暗黑佛所吞噬，但是当我们真正的英雄到来之时，她就从 BOSS 的禁锢中解放出来，飞回到他父亲身边去了！故事，似乎是一个 Happy Ending……

第三章 PSO 上的人们

在梦幻之星的世界中，你会遇到形形色色的 NPC，他们是连串起整个 PSO 世界的珠玉，了解了他们的悲欢离合，才能了解这个世界本身。

莉可·泰蕾尔(RICO TYRELL)

有了前面的故事看，应该不用多作介绍了吧？她手上的红手镯是她小的时候父亲总督泰蕾尔和她一起练剑时送她的礼物。(手镯还有其他六种颜色)。除了莉可的手镯之外，她的耳环和眼镜也是“先驱者 2 号”上人们流行时尚的楷模。

莉可的职业分类是 HUmarl，意思是人类女猎人，这个职业在 DC 版中是没有的，但是在明年即将发售的 NGC 版中，已经添加进去了。目前公布的画面中，头戴红色贝蕾帽的女猎人在层层叠叠的热带雨林中穿行，别有一番风味。另外还有人类女枪手和男魔法师的新职业。非常值得期待呀！

泰蕾尔总督(TYRELL)

“先驱者 2 号”的总督，委托玩家对拉古奥尔的大爆炸进行调查。

是个非常尽职的总督，也很得民心。

他虽然非常担心失踪的爱女莉可，但是又不能擅自离职去寻找她，因此十分苦恼。

基利克(KIREEK)

HUcast/机器猎人

ID 为 BLUEFULL。武器为名为噬魂者和诚魂者的大镰刀。基利克是他登陆猎人合法身份使用的名字，表面上他是个普通的猎人，实际上是个杀手，外号“黑猎犬”，是贩卖武器的秘密组织“黑页(Black Paper)”的刽子手。喜欢战斗和杀戮的生活。

他对玩家的成长报有游戏的心态，期待着能够和成长后的对手决斗。结果是受到了暗黑佛的干涉，肉体被吸收，未能达成打倒主角的心愿。而他的大镰刀也就可以被主角拿到了。

登场：offline 任务的《战争的基石》、《无归瀑》、《黑页》和《来自深渊》。

苏(SUE)

HUnewearl/妖精猎人

ID 为 ORAN。以爪为武器。她也是“黑页”的成员之一，在故事的进行中可以看出她对玩家抱有某种程度的好感。她也许是出于别的什么目的才甘心被“黑页”利用。另外，由于妖精

(newman,新人类)的寿命非常不稳定,因此在游戏中时时透露出忧伤的表情,是一个给人以梦幻般感觉的女性。

另外,她被她的手下格克嘉司基(出现在 offline 任务《奥斯特博士的研究》、《无归瀑》、《黑页》)、托伯克(TOBOKKE,见后)尊敬的称为“大姐”。

登场:offline 任务的《奥斯特博士的研究》、《紧闭的门扉》、《无归瀑》和《黑页》。

巴尼(BERNIE)

RAmar/枪侠

ID 为 ORAN。使用武器为火焰喷射器。大家都叫他巴尼,真正的名字反而没有人知道了。实力相当的强劲!记性虽然稍微有点差,但是很讲情义,受人点水恩,必当涌泉报。不过,他对于“黑页”的内幕知道得很清楚,往往担负着一些从表面上绝对看不出来的绝密任务。

顺便说一下,他曾经有欠佐克的人情,但是在遗迹中和佐克一起共同战斗之后就失踪了……后来在 Ver.2 的 download 任务《隐居的猎人》里,还有出现。他和西斯克里夫、多诺夫·阿莉西娅也是老朋友。

登场:offline 任务的《疾风号》、《秘密的货物》、《紧闭的门扉》、《无归瀑》、《黑页》、《心的形状》、《猎人的右臂》以及 ver.2 的 download 任务《隐居的猎人》。

艾尔诺娅·卡缪艾尔(ELENOR)

RAcaseal/女机枪兵

ID 为 BLUEFULL。型号为 YN-0117。由蒙塔玖博士制造的,具有感情的最先进的智能机器人。“不知什么原因”能够和玛古说话。实际上,她是和玛古使用同一种“技术”制造的,是使用了拥有“神圣之光”的光量子“活化”后的机械。因此,她也可以说是一只……玛古,很好看的玛古。

她对玩家抱有相当大的“好感”。性格属于比较天真的那一种。在“先驱者 2 号”里面好像也一直在参与着什么研究的样子。他们管那个叫做“作战”。登场:offline 任务的《钢之心》、《疾风号》、《秘密的货物》、《博士的秘密欲望》。

阿修·柯南(ASH)

HUmar/猎手

ID 为 VIRIDIA。使用双头剑或者双烙印。年轻的猎人,经验不足。堂兄是基多(ZIDD)。两次去拉古奥尔调查,都是要玩家把他救出来。他倒是以玩家作为自己成长的目标,但是却总是成为

别人的累赘。不过，他好像具有一种特质，使他总能免受暗黑佛的吸收影响，这一点相当的特别。

登场：offline 任务的《战争的基石》和《来自深渊》。

阿莉西娅·巴斯(ALICIA)

FOmarl/魔法师

ID 为 WHITILL。一开始的时候是为一个与"作战"相关的研究所工作，后来她辞了职，独自进行对拉古奥尔生态系统的研究。

实际上她是西斯克利夫 = 弗罗文的养女(实际的双亲不明)。现在正照料着多诺夫。另外，她的姓"巴斯"，和多诺夫之间有着很深的联系。目前传说纷纭。

登场：offline 任务的《大地的呼声》、《恸哭的森林》以及 download 任务《隐居的猎人》。

蒙塔玖博士(MONTAGU)

FOnewm/魔术师

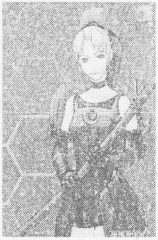
ID 为 WHITILL。本名约翰卡尔罗·蒙塔玖，和小孩子也能玩到一块去的年纪。(实际上，是因为 newman 的成熟速度比人类快的多，寿命和智商成长的比率完全不可预料的缘故。)他和"先驱者1号"上的奥斯特博士并称为天才。他不但是生物工程的权威，而且还是个高明的武器匠。在阿莉西娅的任务中也有出现。不过是个路人而已。

他是艾尔诺娅·卡缪艾尔的制作者。基本上，不是个令人讨厌的博士，也不是个心怀叵测的人，newman 给人的印象都不坏。

登场：offline 任务的《奥斯特博士的研究》、《紧闭的门扉》、《博士的秘密欲望》。

西诺(SHINO，染野)

RAcaseal/女机枪兵



ID 为 PINKAL。被称为"豪刀"佐克的右臂，是他的助手。外形虽然已经换装，但里面实际上还是旧型号的智能机器人。连续三代服侍佐克的米亚玛(宫间)家族。在佐克失踪后，委托玩家出力寻找，当得知佐克已经死亡的事实后，违背佐克的遗愿，在佐克身边自动机能停止(相当于人类的自杀)。

另外，2001 年 4 月 28 日发售《DVD – Wave》中，被确认的正式插图上，她的一身人类装束明显违反了智能机器人用《着装禁止令》，一般的智能机器人都不许采用人类皮肤质感的外装。但是西诺的制作年代早于这个《着装禁止令》；并且，由于她要经常执行一些机密任务，潜入危险的地区，因此也需要人类的外貌做掩护。所以，才特别许可她持有"人类皮肤执照"(类似杀人许可证的东西)。顺带提一句，online 的时候，在网上看得到很多和她的装束相近的女

机枪兵，简直就是量产！但这些和她的情况是完全不同的两码事。

登场：offline 任务的《猎人的右臂》

秋子婶婶(AKIKO)

浪费成性的猎人·吉赛尔（GIZEL）之妻。实际上是“拒绝光量子武器”的秘密结社组织（其实也就是一个小圈子）“WEAPONS”的“老板”。将“WEAPONS”的徽章全部收集齐，就可以得到大人气武器——“秋子婶婶的平底锅”！吉赛尔应该是一个枪侠，并且经常到拉古奥尔地表去，他是否在 offline 任务的《疾风号》和《来自深渊》中出现，还有待考察。

登场：offline 任务《钱包的扣子》、《秘密的货物》以及隐藏情节《武器爱好者的徽章》。

克罗艾·维茵丝(KROE)

HUnewearl/妖精猎人

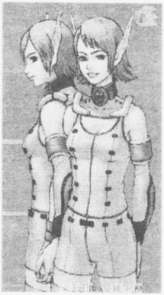
ID 为 PINKAL。和安娜是孪生姐妹（只能从装备上辨认）。在黑页的逮捕活动中大活跃的一人！打扮成妹妹安娜的样子潜入黑页内部！但是在那之后她并没有什么出场的机会，非常期待她能够再次出现。

登场：offline 任务的《无归瀑》、《黑页》。

安娜·维茵丝(ANNA)

HUnewearl/妖精猎人

ID 为 REDRIA。身为 newman，个体之间年龄和成熟度成长的比率可以非常的不一致，甚至在孪生姐妹之间也会出现差异。安娜属于精神年龄偏低的女性。被“黑页”哄骗利用，自己却只是为了好玩。当然到了后面的故事里，为了某个“他”而逐渐的抛弃了孩子气任性的一面。



登场：offline 任务的《无归瀑》、《黑页(克罗艾假扮)》和 download 任务《中心圆顶的火灾》

露芘卡(RUPIKA)

《疾风号》上唯一的生存者。是某个军部要人的女儿，出身高贵。在她身体中埋藏有某种装置，可以得知她的所在。从名字和外貌上推测，当初 pso 电视广告上面的 FOnewearl 应该就是她。ID 为 PINKAL。

登场：offline 任务的《疾风号》。

马莎·古雷布(MATHA)

FOmarl/魔法师

ID 为 BLUEFULL。有名的科学家古雷

布夫妇的女儿。为了寻找失踪的管家布兰得（有名的枪手，和马莎是恋人的关系?)而进入洞窟。在确认布兰得的死亡后,回到"先驱者 2 号"。

从目前得知的情况看，古雷布夫妇在"先驱者 1号"上进行的是遗传因子方面的研究，和奥斯特博士的研究应该是同方向的。

登场：offline 任务《古雷布家的管家》。

诺露・理内尔(NOL)

看上去是 HUnewearl/ 妖精猎人，ID 是 BLUEFULL，但是并没有持有"猎人执照"。她实际上是"先驱者 2 号"的新闻记者，为了了解拉古奥尔表面的情况以及确认"先驱者 1号"上乘员的下落而自作主张，打扮成妖精猎人和玩家一起潜入拉古奥尔。然而，在面对种种不可思议的异常情况之后，她自己也不能判断是否应该将这里的真相告诉"先驱者 2 号"的人们……

另外一件有关诺露的事件是："NOLization"现象！！

诺露在 NPC 中间算得上是数一数二的美女，因此在 ONLINE 的时候，也经常可以看到有人扮成她的样子，于是最近有 CHEAT 达人做出一种 CODE，上线使用时，只要你身边出现了这个叫诺露的女孩子，并且被她选中，你控制的角色就会突然变成诺露，动弹不得，而他会操纵起你原来的角色逃跑，抢走你全部的金钱、道具还有人物的能力级别！简直是太狠了！所以这个"NOLization"的 CODE 只出现了 1 天，就被 SONICTEAM 严令封杀！可惜的是，从那以后，ONLINE 就再也看不到可爱的诺露了。

登场：offline 任务《先驱者 2 号的新闻》。

莫姆博士(MOME)

RAmar/枪侠

科学家，ID 是 SKYLY。在"先驱者 2 号"上寻找"奥斯特博士的研究成果"的 3 博士中的一人。一开始的时候满腔研究科学的热情，然而当他了解到研究内容的真相时，断然放弃了继续研究的工作。

登场：offline 任务《奥斯特博士的研究》、《紧闭的门扉》。

多诺夫(DONOPH)

HUmar/猎手

ID 为 REDRIA。年事已高而隐居起来的老猎人。自知寿命无多，想在临死之前达成消灭 1 万只怪物的愿望，因此找玩家帮忙一起消灭最后的 99 只。之后夙愿达成，在遗迹内长眠。

名义上是阿莉西娅的保护者，实际上现在是阿里西娅在照顾他。他和佐克・米亚玛、西斯克里夫・弗罗文的关系

非常亲密（阿莉西娅说他们是“超越兄弟之情”）。并且，“巴斯”这个姓和他的名拚起来之后，缩写就是“D B”，PSO 特殊武器里面有“D B”系列的剑、铠和盾，应该就是他的所有物。

登场：download 任务《隐居的猎人》。

佐克·米亚玛(ZOKE)

RAmar/枪侠

ID 是 BLUEFULL。以“豪刀”之名闻名天下的猎人，经常和自己的女机枪兵助手西诺一起出现。拥有“四刀”中的三把：“夜叉”、“散华”、“神威”。

不知出于什么目的，他将西诺一个人留在“先驱者 2 号”，吩咐她“不许找我”，自己独自进入遗迹深处，力尽而死。他和西斯克里夫·弗罗文一样，对“黑页”组织是敌对的关系。

登场：offline 任务《猎人的右臂》，名字出现在《疾风号》和 download 任务《隐居的猎人》中。

西斯克里夫·弗罗文(HEATHCLIFF)

只有名字登场，职业不明，猜测为 HUmar。ID 是“先驱者 1 号”陆军军官（官阶不明）。由于“黑页”组织和军队的关系目前尚不明朗，因此不知道他到底是持着什么目的进入拉古奥尔深处。这恐怕是他一直身处险境的原因。他是“弗罗文系列武器防具”的主人。也是养育阿莉西娅的养父。他在中心圆顶居住区的电脑终端上给佐克和多诺夫留有讯息（实际上就是遗言了……）。另外，黑猎犬基利克所说的“先驱者 1 号上的那个家伙死了”中的“那个家伙”应该也是他。应该可以推测出，他在死亡的时候，和“先驱者 1 号”曾经取得过联系。

另外，Ver.2 中入手的红色系列武器（莉可的武器试作品）上面刻着的字母全部组合在一起就是他的名字：“heathcliff”

只有名字，在 download 任务《隐居的猎人》中出场。

奥斯特博士(OSTO)

同样是职业不明（是否持有猎人执照也不得而知）。本名奥斯特·海尔。和蒙塔玖博士一起被称为遗传工程学的双璧。对拉古奥尔的生态系统抱有极大的兴趣，并进行着遗传因子改造的生物实验。并且制作出了一个名叫 β772 的遗传因子改造生物。其他的研究成果，尚待考证。

只有名字在 offline 任务《奥斯特博士的研究》、《紧闭的门扉》中登场。另外，在

online 任务《梦魔 3》中出现的"生物实验室"估计也是他的研究室之一。

雷欧·古拉哈德(LEO)

政府高官。前宇宙军空间机动步兵第 32 分队"WORKS"的队长。

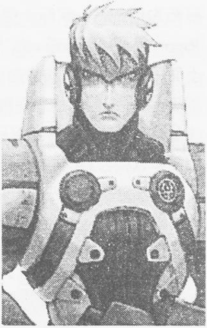
由于"WORKS"力量过于强大，而被其他的政府高官刻意的大大削弱，这其中疑团重重。（确实可以见到现在在"先驱者 2 号"里面，"WORKS"已经成为无用的集团。）但是雷欧本人在政府内的发言权依然不可小视，并且在某种程度上他参与了"先驱者计划"的构建。是今后非常重要的人物！

另外，他的父亲是特殊集团"TEAM00"的创始人，也就是那个使用特殊武器中军用系列枪、铠和盾的集团。据记载，他父亲于训练中因突发事故而死亡。这是否是一个暗杀事件还有待考证，但一定是今后事件发展的关键。

在 online 任务《梦魔 1, 2, 3, 4》以及《歼灭作战 3》中只有名字出场。

霍普金斯

和前面的各种考证没有关系的附加人物。Fonewm/魔术师，ID 是 VIRIDIA。



他持有一种特殊的才能，那就是不停的把自己从爸爸那里继承来的武器让一个又一个的 BOSS 吞下去。最令周围人惊讶的是，这些武器实际上连应付平常的战斗都困难，更何况是异常危险的通往 BOSS 的路上？恐怕他拥有的并不是超凡的实力，而是超凡的运气吧？并且，这家伙还是一个从来都不会吸取经验教训的人！（笑）

登场：ONLINE 任务《被夺走的热之大剑》、《被夺走的冰之旋刀》、《被夺走的魂之短剑》；以及 OFFLINE 任务中的《大地的呼声》、《猎人的右臂》；ONLINE 任务《歼灭作战 1,3,4》、《梦魔 1,2,3,4》……经常在不经意间就看到他的身影。

——当然，不定哪天，连暗黑佛都会吞下他的武器了吧？（笑）

第四章　势力分布

猎人公会

玩家所属的猎人公会，从保护要人到寻找丢失的物品什么样的委托都可以接受的服务公司。而且，猎人公会的成员还持有治外法权，现在的实力和军队相比已经不相上下了。所以军队的人对猎人公会总是怀有隐隐的敌意。

军队

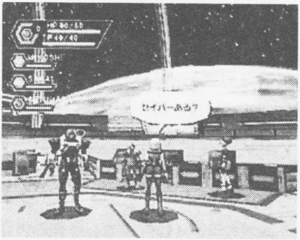
政府军。"先驱者 1号"上的军队以

开拓为目的——实际上绝不仅仅是开拓——授予了重装备。而“先驱者 2 号”上面只有很少的军队势力。对日益强大的猎人公会，目前也只有腹诽而已。分类是有陆军和宇宙军的区别，但是在移民船中，这种分别显得不是很重要。

一部分的军队在“先驱者 1，2 号”上推进“作战”。主要指的是“WORKS”他们。还有一部分是授意于“黑页”和“政府”。但是在“先驱者 2 号”上，绝大部分是在“总督府”管辖之下的。

WORKS

宇宙军空间机动步兵第 32 分队。在任务中是作为“先驱者 2 号”内的部队出现的。实际上在“先驱者 1 号”上面应该也是有同样名字的部队。原本是在



军队中有特殊的地位，可以说是雷欧·古拉哈特的个人部队。但是在他辞去队长一职后，“WORKS”变成了无用集团的代名词。他们和“先驱者 1 号”研究团以及“先驱者 2 号”上的“作战”大有关联。（从他们执行任务的起止点就可以看出来）。但是，和“黑页”的关系还是个未知数。

黑页

贩卖武器的秘密组织，当初还只是个地下商人指挥的个人集团，现在已经发展成为本星“10 国同盟”的幕后黑手，是政府的地下行动组织。和“先驱者计划”的制定，有着极深的关系。

他们和雷欧·古拉哈特的关系，是今后发展的重点。

“先驱者 1 号”研究团

奥斯特博士、古雷布夫妇参加的“先驱者 1 号”对行星“拉古奥尔”生物、遗传工程学的实验研究集团。对暗黑佛的研究接近完成之际，结果在中心圆顶和“先驱者 2 号”对接时发生了大爆炸。

他们研究的背后支持者就是“黑页”。

“先驱者 2 号”总督府

泰蕾尔总督直辖的“先驱者 2 号”，似乎对政府存有疑惑但是又不明真像的样子。连“作战”都不知晓。

第五章 奥斯特博士的研究

奥斯特博士的研究，是在各个任务中间以不连续的情报片断提供给我们的。最直接的研究成果就是名叫 β772 的实验生物。以下是情报的片断：

β772，是能自己增殖的。原形好像是蠕虫的亚生命体，但说是蠕虫又不像。是像蜈蚣一样的怪物。会从捕获的生命体上采集细胞。生命力，繁殖力，适应力，

都是S级的。实验开始，将取得DNA样本运用在它身上。被检体代号β772显示出很有研究价值的数据。实验中将β772和其他生物放在同一试管里，表明了有以下特性：

1-融合特性：会通过取得其他生体的细胞到自己身上而进化。

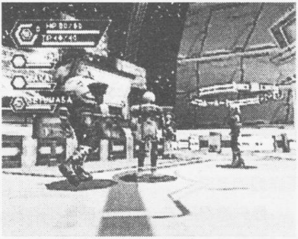
2-移植特性：会通过将自己的细胞注入其他生体而使之进化。得到β772细胞的生物……就算是昆虫和植物，就像得到新的意志一般，开始活动。而且，都是具有攻击性的性格

突然β772开始变大。研究员认为是昨天的地下震动所引起的。发现了新的特性：自我增殖特性！

细胞以爆发般的速度增殖。体长很快就超过了2米。如果这种现象持续下去的话，一个月后体长就会超过10米。在移动试管的时候β772开始失控。作业员轻伤23人。死亡6人。β772通过排水管逃走了。需要马上采取捕获行动！通过这些研究资料来预测……在逃亡的地点和其他生命体融合增殖的可能性非常之高。就算对象是微生物也不例外。具体会怎么进化则完全无法预测极其危险……！怪物的肉片。还活着。（洞窟BOSS：迪·洛尔·雷、达尔·拉·蠡）

他为什么在阿古奥尔作这样的实验呢？

可能是因为，得知了在遗迹内部，存在着遗传因子排布异常的异型生物吧？异型生物是来自于暗黑佛的生物，是受到“深远之暗”影响的遗传因子所衍生出来的，也许就含有暗黑佛自身的细胞（以下简称D细胞）。这是极其机密的研究，可能就是“先驱者计划”的真正含义所在。奥斯特博士的研究内容就是（同样也是古雷布夫妇参与的研究）对异型生物遗传因子的研究。其中的一部分内容我们可以得知，就是将异型生物的遗传因子注入原生生物体内。



随后的蒙塔玖博士的研究，是将其进一步，研究异常生物的异常光量子，仅以行星“拉古奥尔”上的怪物属性作一下解说：

Native：受到异常光量子影响，遗传因子发生变化的，自然的（或人工的）原生生物。

A.Beast：从β772接受D细胞的注入，遗传因子大幅变化的强化原生生物。

β772：奥斯特博士将异型生物的遗传因子（含有D细胞）注入原生生物体内而制作的实验生物。

Machine：受到“深远之暗”光量子的影响而凶暴化（光量子会对无机生物

产生影响，玛古和艾尔诺娅就是受到“神圣之光”的光量子影响而具有生命的)，并且自我改造的“先驱者1号”上面的重机械和兵器。

Dark：暗黑佛由来的生物，遗留在宇宙飞船中一起被带到拉古奥尔来，并非是这个星球的原生生物。

由此可见，“先驱者计划”绝不簡简单单是一个“移民计划”，这其中的重重黑幕还远远没有被完全揭开呢！

第六章　最后的焰火

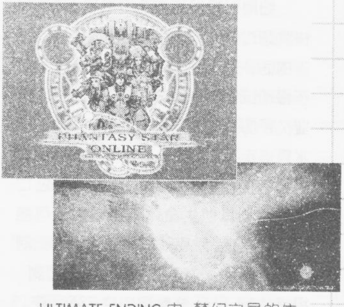
将暗黑佛封印后的空间，剧情进行到最后，那一片青空之下，灿烂的焰火迤逦非常！这其中有什么含义呢？

一种简单的解释是，“打 BOSS 时那么紧张的战斗，现在大功告成当然要给一个对比反差大一点的‘欣赏节目’啦！”这样想当然也有道理，但是为什么一定是“焰火”而不是别的什么呢？有必要做一下详细的考察。

最先想得到的，是尾井基次郎的名言：“樱花树下埋着尸体”。这里面，并不及仅仅限于樱花，花的含义可以延伸很广，所谓“花越美丽”·“牺牲的人越多”。那最后的焰火，何尝不是所有被暗黑佛吸收的猎人们生命的焰火？这样想来，无疑又平添了许多概叹……

追到这里，似乎也并不足够。如果再联想的广一点，可以在“凯尔特神话”中找到类似的发现——“蒂尔纳洛格”，是战胜了玛里迦一族的达娜神族的国度，可以译为“常青之国”。在凯尔特传说中，那里相当于我们所说的“异空间”，和封印了暗黑佛的那个空间相对比，是不是很相近呢？

在《圣布兰登的航海》(12世纪、基督教传播后在凯尔特写就)中，“蒂尔纳洛格”是一处“美丽的树木和绿草绵延富饶的土地，百花绽放在璀璨的草原上浑然天成的花园。花香满野，正和圣者们的住所相配……”，这里是圣布兰登最终到达的地方，和凯尔特传说、基督教中说的一样，是“伸手所不能及的远方的终点”，这也许正是那焰火所传达的真正含义吧？



ULTIMATE ENDING 中，梦幻之星的住民们终于可以远离暗黑佛的恐怖，展开新的生活，所有活着的希望，在神圣之光的守护之下，又可以平安的渡过下一个千年。PSO 的故事，到此告一段落。而你可知道，这还只不过是漫长的《梦幻之星》历史中，一个短短的部分而已呢！**(未完待续)**

“合金装备”系列回顾

文/SILENCE

系列目录：

合金装备	METAL GEAR (MSX/NES)
合金装备 2:索利德 斯内克	Metal Gear 2:Solid Snake (MSX2)
合金装备 2:斯内克的复仇	Metal Gear 2:Snake's Revenge (NES)
合金装备 索利德	Metal Gear Solid (PS/PC)
合金装备 索利德 国际版	Metal Gear Solid Integral/VR Missions (PS)
合金装备 索利德 幽灵之塔	Metal Gear Solid/Ghost Babel (GBC)
合金装备 索利德 2	Metal Gear Solid 2 (PS2)
合金装备 索利德 X	Metal Gear Solid X (Xbox)

索利德·斯内克

如同暗影中一道无人看得见的标符，静静的站在那里。作为相距不过1米的守卫，根本没有发现黑暗中还有这样一双闪着亮光的眼睛。黝黑的枪管表面滑过凝滞的时间和反光，微不足道的清风之中，分不清是幻象还是实体的影子飞快的移动着。

当你终于产生了什么不好的预感时，钢丝已经缠紧了你的脖子，如同一条冰凉的蛇将你的生命慢慢吞噬，你甚至可以听见自己颈部发出的咯吱声，但知道你完全失去知觉，仍然没有见到这个在传说中存在了14年的人物会是一种什么样的面貌。

索利德·斯内克，非凡的谍报人员。他的走红甚至让人渐渐忽略了007的存在，在所有的游戏里，小岛和他一手创造的斯内克完全征服了各种皮肤的玩家，即便看到过无数遍的燃烧着的枪管和那“Game Over”的字样，全世界的玩家依然会一遍遍随着斯内克平稳的呼吸声走入危机四伏的地带。

小岛秀夫奉献给游戏界的，并不光是一种游戏类型，当索利德2的登场日期就在眼前，当索利德X作为既定的标题将要登上宣传费用最为昂贵的游戏主机时，我们所看到的，是包含了大量电影语言的超级大作正逐步的走出对玩家的单纯影响，她的成功，甚至可以冲击一些热门的谍报电影。

经过14年的平台变迁，索利德仍然一脸刚毅；14年的起落，小岛书生般的儒雅风度也未曾改变。那么，在这14年当中，我们又曾拾获了多少的紧张与刺激呢？

1 Metel Gear

MSX 版:1987 年　NES 版:1988 年

STORY

1995 年。

在那个时候，核裁军仅仅还是一场未能实现的梦,而关于核武器的忧虑却恰恰像波纹一样在世界上传播开来。

南非，一个雇佣兵团控制了一个名叫“远离天堂(Outer Heaven)”的军事据点。据内部泄露出来的消息所言,这一军事集团正通过了一项一种能改变世界战争格局的新型武器的生产计划,该武器所具有的恐怖杀伤力立刻成为一道阴影无形中笼罩着全世界。

一支特别行动队伍 Fox Hound 受命采集这种恐怖武器的数据,最后将所得的信息传输回总部。他们之中最强的战士格雷 · 福克斯为了得到更深层的机密,潜入了“远离天堂”的内部。

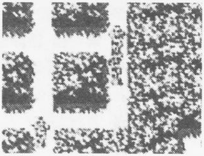
格雷传输回来的报告上只有一个意味不明的名词“Metal Gear”，然后连接就突然中断了。

为了完成这份机密情报的收集,也为了找回组织精锐格雷 · 福克斯，Fox Hound 立即派遣出另一名精英战士——索利德 · 斯内克,他将沿着格雷潜入的途径继续深入到“远离天堂”的深部。

斯内克通过多个被雇用兵团关押的囚犯，找到了有关格雷和“Metal Gear”的情报，在要塞内部发现了隐藏的秘密通路。经过努力,斯内克终于确定了格雷所在的位置，并且终于明白“Metal Gear”是怎样的一种东西了:

带有原子核机能，具备行走移动装置的特殊坦克。

能够从任何位置施射核弹头的“Metal Gear”，因其恐怖而有违常理的巨大能力,成为各核大国争夺的焦点兵器，不菲的价格同样是该军事集团将“Metal Gear”视为支柱的原因。



斯内克在继续寻找“Metal Gear”的相关情报，并且在此过程中营救失陷在“远离天堂”的科学家。在“远离天堂”地下一百层的秘密施设中，斯内克找到了“Metal Gear”的弱点,并且利用自己具备的相关知识破坏了这件恐怖的兵器,然而完成这一件不可能的任务之后，斯内克吃惊的发现“Metal Gear”开发计划的真正幕后指使不是别人，竟然就是 Fox Hound 的指挥官!

来自于顶头上司的打击几乎让斯内克崩溃,然而战士的坚强促使他坚持在这场力量悬殊的对抗之中，围绕着“Metal Gear”的一场惊心动魄的波澜，越来越动荡了起来……

相关情节的组合,使合金装备以最初的动作 ADV 的面貌展现在玩家面

前。也许随着电玩表现力的发展，合金装备的爱好者们更痴迷于最近两作细致的表现，但是游戏主要的特性和吸引人之处，则是一开始就已经建立起来的。

和通常情况一样，斯内克在每一代开始时身上都没有什么装备，需要依靠玩家的寻找逐渐使他配备精良，依靠频率不同而与他人联络的电波通报器也一样的成为了斯内克每次出击时身边最有用的装备。通过躲避守卫而得来的紧张感也作为系列突出的特色和游戏性一直延续了下来，并且，吸引千万人入迷。

“合金装备”面世之初就注定了他将成为经典的系列，当初在 MSX(世嘉 SX 系主机系平台之一）上和 NES(美版的任天堂 FC）上登场时，也让不少北美玩家惊愕不已。其实从 8 位机上移植到北美的平台，已经做了许多相应的调整，背景和地图都有很大的变化，最后 BOSS 虽然一样存在，身份却变作了名为费农 · 卡塔飞（Vernon Catafiy）的“远离天堂”的恐怖主义领袖。

变化本身是对不足的改进，在北美玩家看来，MSX 版本才是合金装备最初一代的决定版本。至于玩过 FC 版本的玩家是否同意，现在也很难论证了。

2 Metel Gear 2:Solid Snake

MSX2 版:1990 年

STORY

1999 年。

世界上各大原子核超级大国为了改变相互间对立的关系而改变了外交政策，纷纷答应削减他们的核武配置。

在即将到来的和平环境之中，一个叫做桑给巴尔岛的中东小国却制定了他们新军事制度，开始了他们袭击核武大国的布置。同时，世界由于原油供应的日渐减少而陷入能源危机。

为了和这种危机斗争， Kio Marv 博士发明了能精炼原油的微型装置。

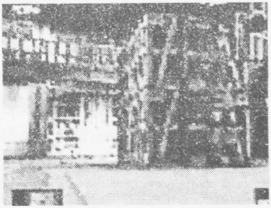
自然，博士在桑给巴尔岛附近被诱拐。军国主义国家桑给巴尔岛已经建立了能够操纵世界能源和核武活力的军事网，并且通过特务渗透入各个国家。当前之计，营救 Kio Marv 博士变得异常紧急。

新 Fox Hound 指挥官 Roy Campbell 呼叫了索利德 · 斯内克，将这份异常艰巨的任务交给了他。

斯内克又一次单独行动，贯穿了桑给巴尔岛的国家防线，进入这个好战国家的心脏地区。

上一次在“远离天堂”发现的 Fox Hound 大老板的背叛远远不是结束，在这一次的行动中，斯内克发现格雷 · 福

克斯——四年前第一个受命潜入“远离天堂”的特别搜查官——居然是桑给巴尔岛这股唯利是图力量的领导者。



斯内克在战斗中战胜了格雷·福克斯，并且取回了精炼原油微型装置，确保了世界能源活力化的新根源，然而，在执行任务途中，他又一次的遇上了继续桑给巴尔岛帝国破坏行动的“远离天堂”BOSS，当然，他带着新的“Metal Gear”而来。

斯内克再一次战胜了“Metal Gear”和“远离天堂”的大老板，然后在一片火光之中逃出了桑给巴尔岛。

历经艰辛的战斗，斯内克再一次打算在阿拉斯加引退，但是，那些渴望得到力量的邪恶势力又试图使退出第一线的斯内克变得短命……

在这一代中，合金装备基本的游戏构成发展具体化了。画面表现大大加以改善，而如雷达勘测这样的基本系统也在上一代的基础上进行了强化。

小岛将斯内克的人物特性也作了进一步的深化，能够让你生动的感受到合金装备世界的真实性。Metal Gear 2 在情节方面比前作复杂了许多，这样就能保证合金装备作为一个系列长时间的制作可能。然而可惜的是，这一代并没有广泛的在北美流传，对于北美玩家而言，以后的“斯内克复仇”更能让他们满足于对小岛世界的感受。

3 Metel Gear:Snake's Revenge

NES 版:1990 年

使合金装备 FANS 高兴的是，“斯内科复仇”补足了 Metal Gear2 流传不广的不足，然而必须注意的是，这一代仅仅是合金装备系列之外的关联故事。虽然在标题和人物上延续了系列的名称，但却并没有小岛秀夫的参与，开发工作完全由 KONAMI 另一个小组担当，并且仅在面向北美玩家的 NES 上发售。

由于这个事实，KONAMI 在以后历代合金装备的开发中并没有将这一代作为背景，斯内科复仇的文件也没有在以后任何一代中被提及，可以这么说，这一代完成以后，就被完全遗忘了。

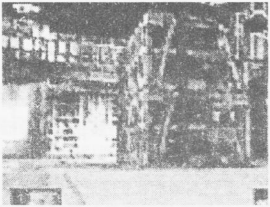
STORY

和一般游戏外传相仿，这一代的故事设置基本和合金装备系列主体无关。

一个名为 Higharolla Kockamamie 的恐怖主义巨富窃取了某些核武器，并且打算利用这些核武器来控制世界。但是任何邪恶的计划注定会有斯内科的干预。在没有惊动任何人的情况下，斯内科潜入 Kockamamie 据点之内，将新型

的“Metal Gear”制动装置停止下来。

“斯内克复仇”不仅在情节方面与主干系列有了分歧，游戏操作也和最初的合金装备有所不同。这款游戏有着更多的动作性，并且在视角表现方面也比以前更有特色。第一次也是最后一次，斯内克在这次使命期间成为了一队突击队员的领导。



多亏了这款游戏迥异于以前的游戏操作和故事设置，斯内克复仇被作为特殊的珍品而被合金装备爱好者收藏。

4 Metel Gear Solid

PS 版:1998 年 PC 版:2000 年

这是真正具有世界性影响的大作。正如在一代中显现出来的气势那样，“合金装备索利德”使全世界广大玩家真正的感受了这样一款杰出谍报游戏的风范，在 1997 年亚特兰大 E3 大展上展示过后，MGS 便立刻成为业界广泛的话题。

它因其电影般的镜头运用和极其有趣的游戏性而迅速变为一个游戏界的流行名词。MGS 各方面的表现都超过了以前历代，也许是光盘媒体提供了更多的制作可能，小岛实现他心目中真正合金装备的世界的同时，PS 上也因此产生了一个久负盛名的大作标题。

其实早自第一款游戏开始，小岛秀夫就一直在追求着游戏中体现出来的电影感觉，他本身也是一位狂热的电影爱好者（这从他在日本“GAME 批评”杂志上连载了四年的谈论电影专栏可以看出），因此一旦硬件表现能力可能，他都会将整个电影化游戏的思路体现到制作上去，MGS 也容光焕发的成为了一部“交互式电影”。

PC 版的 MGS 在 PS 版发售整整两年之后才登场，没有辜负广大玩家的等待，这一版本的图像质素之高，远远超过了 Ps 版，而且 PC 版的 MGS 是该款游戏最为完整的版本，里面包括了在 99 年发售的国际版内的 VR 任务和等级训练模式，对于合金装备爱好者而言，这一版本无疑是 MGS2 之前最为伟大的游戏。

任何对于这一代故事的简单介绍都是对这款大作的不公平和不敬，然而，面对这样一个设置繁复的故事，要靠短短的故事介绍来反映它的全貌有无疑是困难的，在这里也只能委屈读者领略其大概了。

STORY

虽然在合金装备 2 中有着和平的预示，但是每一个人都清楚的预料到，一切都远未结束。2010 年，核武器的阴影又一次笼罩了这个多灾多难的人类世界。

在北美阿拉斯加影子摩西岛上试验性演习的秘密军事武器被一群恐怖分子劫持。有意思的是，这股势力来自于索利德·斯内克的旧组织 Fox Hound，一群反叛者开展了这次恐怖行动。

重要的政府部门和社团职员参加了这次演习，很不幸的，他们被作为人

质带走。恐怖主义者的要求看来也有些莫名其妙：

他们要求在 24 小时内得到已故 Fox Hound 大老板的遗骨，不然核弹头便会在时限结束时发射。

和往常一样，Fox Hound 的指挥官罗伊·坎贝尔（Roy Campbell）命令斯内克潜入恐怖分子基地，营救人质并且解除他们核武的威胁。执行任务过程中，斯内克吃惊地发现这一恐怖分子集团的领导是一个名为理奎德（liquid，意为液体，正与索利德的字面含义"固体"相对）——code name 和自己一般无二甚至在体貌特征上都和自己完全一致的不明来历的人。

这个理奎德是一个原属 Fox Hound 最高间谍，驻扎在电厂从事拷问人质的军事狂人。在他的引诱下，一些 Fox Hound 的骨干如乌尔坎·拉文（Vulcan Raven），斯尼佩·沃尔夫（Sniper Wolf，意为狙击手之狼）和德括·奥托帕斯（Decoy Octopus，意为设置圈套的章鱼）都聚集一处，并且，理奎德还控制着一支被人为改造基因的特殊部队。

由于得知这个恐怖组织具有改造基因的技术，他们对"传说中战士"——死去的大老板的遗骨的需要就不难理解了。

斯内克和往常一样成功的潜入了基地，发现人质，然而在此过程中他又听闻到一个名为雷克斯的"Metal Gear"新形态复制机体正于岛上进行试验，斯内克的任务也相应的变为了找到这个装置并将它破坏。

在破坏"Metal Gear"的途中，斯内克遇到了许多各自有趣的人物，比如罗伊·坎贝尔的侄女梅伊·西佛巴赫（Meryl Silverburgh）、大量缺乏实战经验的士兵，以及哈尔·艾枚里奇（Hal Emmerich）和阿卡·奥塔孔（aka Otacon）这两位雷克斯计划的主管科学家。

然而，在斯内克和恐怖主义分子的对峙中，一个神秘的军械忍者偷偷接近了他们，谁也不会料到他居然就是以前早已死亡的格雷·福克斯。

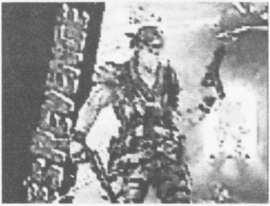
在战胜全体 Fox Hound 反叛者之后（只有雷佛沃·奥克罗特 Revolver Ocelot 及时逃跑），斯内克将雷克斯破坏。

然而，当面对理奎德的时候，斯内克发现了有关他们血统的可怕的秘密：

他们两个都是大老板施行的一项名为“Les Enfants Terribles”（意为可怕的孩子们）实验的成功品，这个实验是为了以改造遗传基因而制造出完美的战士。没有丝毫“同胞”的感情，理奎德把这个秘密告诉斯内克仅仅是为了打击他。

在理奎德以假死逃脱后，斯内克和梅伊骑乘回到了看得见阳光的地方。

经历了这段考验之后，一封来自于



漏网之鱼雷佛沃·奥克罗特的电报传达给了美国总统和全世界人民。看来这是奥克罗特的第二次背叛，然而更令人震惊的真相是，名为苏勒德斯的总统竟然是“Les Enfants Terribles”计划的第三个成功作品！

这似乎预示着斯内克将来还要遇上许多的危机，没有人能够保证接下来的考验究竟会如何。主干故事就在这里了，但真正的内容却远远超过这些，也许你只有仔细的完成游戏方才能发现所有隐藏在这个故事之下的真相。

MGS 没有完全沿袭以前合金装备的游戏系统，对于小岛而言，这一次是完全梳理这种游戏类型理念的机会，也是一个更高的重新开始。在 MGS 里，相关的游戏性被极度的精炼，3D 机能使斯内克各种藏匿动作的视角都得到了真实的表现。当斯内克紧贴墙边行进的时候，镜头为了体现监视器和他的空间关系而调整为面向他，而当斯内克趴下躲藏在地面时，又变成主观视点让你看到守卫的脚。但是，也许此作最酷的追加设定就是从背后接近并且用钢丝勒住脖子的动作了吧，或许这有些残忍，但相信玩家们有不少都习惯于利用这种手段了。

在 MGS 里，斯内克得到了接触大量武器的机会，以拳头作为自己最初武器的他，将不断发现突击步枪、狙击步枪、各种掷弹型爆炸武器和小规模地对空导弹装置，除此之外，烟草和粮食（ration）的设定也大大充实了他的装备。

三年前伟大的作品，是 MGS2 的基础，也是合金装备一个至高的新起点。

5 Metel Gear Solid Integral/VR Missions

PS 版：1999 年

如果已经玩过了 MGS，这个版本从故事上而言没有什么新的东西了，因为 MGS 本身的故事设置已经相当完整。然而对于合金装备的用户者来说，这同样是一款不允许错过的游戏。

相对于近乎完美的游戏性表现而言，MGS 的缺点是长度不够，即使是穿插了大量的迂回和解谜，游戏整体长度也不会超过 12 个小时，而且流程中对话和事件回放也占据了大量的时间，因

此一些玩家会感到不满足。

这一个版本就可以成为比较完整的版本了。虽然在故事方面没有太多的增加，但为了满足 FANS，在基本流程击破雷克斯和打倒理奎德之后，仍然会有一些附加的内容。

最初的 MGS 由两枚 CD 的容量构成，并且都仅仅包括了主体游戏。这个版本所附加的那枚 CD – rom 是决定性的，VR 训练模式带来的乐趣，对于熟悉 MGS 的玩家来说，甚至超过了游戏本身。

这款游戏更能体现出合金装备世界性大作的风范，在以美语音声作为主体的标题下，可以调整为日语或英语的 subtitle，而增添了弹药无限的“very easy”水平更能适应更多的玩家。完成一次游戏后会开启主观视点模式，在此模式下完全以第一人称视点来进行游戏，比起普通模式来更具有挑战性。

当然这个版本真正的灵魂所在完全在于第三张盘之上。几百个难度渐进的虚拟训练任务极度考验玩家对此类游戏的操作水平，而在这种模式下得到的经验和武器都能够运用到 MGS 主体游戏中。任务条件的设置有许多匠心独运之处，比如活用纸箱和烟草的主题教你学会用特殊的角度来考虑事情。较晚的一些任务更是具备着相当的难度。

在训练模式中可以得到几项特殊的奖励，但要想得到他们必须接受极其

困难的考验。比如得到照相机道具之后，斯内克就能给多边形的内奥米博士和美铃拍照，捕捉他们瞬间的表情。随着更多的 VR 训练任务的完成，斯内克和美铃的距离也在一再缩短。

最为人称到的是此版本增加的忍者模式，让你使用化身为忍者的格雷·福克斯进行游戏，你一定会发现所有的难题都需要考虑采用一些新的手段来破解了。

总而言之，国际版是合金装备 FANS 专业程度的“验证用软件”，时至今日，MGS2 发售迫在眉睫，但相信世界上还是有不少玩家重复尝试着 VR 训练模式的考验吧?

6 Metel Gear Solid / Ghost Babel

GBC 版：2000 年

多亏了名字，我们可以直接清楚的明白，它是和 PS 版 MGS 完全没有联系的游戏。

STORY

这款“幽灵之塔”故事发生于“远离天堂”事件之后的 7 年，那么我们可以假定为 2002 年。

索利德·斯内克为了夺回被恐怖主义者劫持的美国陆军运输飞机，而接

近了一个名为 Gindra 的中非国家。飞机上包括核武器，当然也有着新型的“Metal Gear”……

这款新型“Metal Gear”实际上是由美国政府在“远离天堂”破灭之后着手开发的，Gindra 解放组织的领袖奥古斯丁·艾瓜本（Augustine Eguabon）将军希望能够通过窃取“Metal Gear”而排除联合国维和部队对自己独立的干扰。

一个名为三角洲力量的部队进入 Gindra 意图控制恐怖主义分子，但令人吃惊的是他们全员失踪。已经退出第一线在阿拉斯加休养的斯内克对这个任务并没有什么热心，然而当坎贝尔表明 Gindra 实际位于 7 年前“远离天堂”同样的占地时，斯内克便决心出发了。

协助 Gindra 解放组织的是另一名自 Fox Hound 叛逃的搜查官布莱克·强波（Black Chamber），他给集团其他成员取名的时候明显的借鉴了 Fox Hound 的风格，都已凶残的动物命名，包括他自己也称为布莱克艺术之蛇(Black Arts Viper)。

和往常一样，斯内克潜入名为 Galuade 的秘密基地，并且和布莱克·强波及其手下进行了激烈的战斗。

在 Galuade 的内部，斯内克和三角洲力量的幸存者克里斯·捷娜（Chris Jenner）相遇，并且通过她编码译码器解开的情报，找到了“Metal Gear”的坐落位置。再一次的来到原先“远离天堂”的地下百层，战胜了“Metal Gear”和布莱克·强波，解救了几名失陷人员。在取得胜利的同时，斯内克也从“远离天堂”和美国政府之间学到了许多有趣的知识和一些阴影中的秘密。

和 PS 版的 MGS 一样，这款游戏在故事设置上有许多精心安排之处，建议大家好好的玩一遍，一定能感受到曲折的情节。

这款游戏将一些旧有的系统归还给这名贯穿系列始终的人物，从具体操作上来说，有些类似于系列最初的 NES 版。然而，合理的利用 GBC 的缩放机能，一些 PS 版所有的系统也在此作中作了保留。当然有些细致的动作会变得表现困难，斯内克紧靠墙边向内部观察的视角无法表现，仅仅将背景作一番变化予以表示，而为了诱惑守卫敲击墙壁的系统却作了令人感动的保留。

最为令人吃惊的是本作中敌人的 AI 表现，甚至超过了 PS 版。斯内克一旦被发现会受到守卫长时间的跟踪，从一个房间到另一个房间，摆脱他们变得出奇的困难。大部分的武器也作了保留，值得注意的是 PS 版里出现的微型导弹发射装置一样没有遗漏。

从总体而言，这是一款令人满意的 MGS 外传作品。

7 索利德·斯内科 穿过岁月

a.Metal Gear

斯内科的第一次登场。执行第一件“远离天堂”任务的斯内科，还是一个普通的士兵，从着装来看就具有突出的绿

色基调。脸部没有太多的风霜，基本的轮廓却确定了他长达 14 年的出生入死。

b.Metal Gear 2

在 2 代中，斯内克已经结束了他具有规律的军事生活，但是他的义务却一直没有结束的时候。他在 1999 年是“灰色的士兵”，从面部表情来看，似乎没有太多的自信。

c.Metal Gear Solid

这一代的故事发生在 2010 年，斯内克因为年龄的关系看起来多少有些憔悴和沧桑感了，而看起来有些许的冷酷，他明显把战斗作为自己主要生活基调了。这一代是合金装备一个新的起点，人物的特性也完全抛弃了旧有的印象，但当全世界玩家都记住这个面部黝黑的军人时，我们敢说 KONAMI 和小岛这个赌注下对了。

d.Metal Gear Solid/Ghost Babel

作为 MGS 的外传，这一代的斯内克容貌和 PS 版非常接近，这是不难理解的，因为宣传起来可以具备突出的印象。但是奇怪的是，这一代的时间设定在 1999 和 2002 年之间，却和 2 代有了很大的差别，开句玩笑，莫非那时候的斯内克为了确保自己身份隐秘而特意作了整容手术?

e.Metal Gear Solid 2

如果你看过 MGS2 的体验版，一定会对斯内克在桥上如幻影般疾行的酷劲印象深刻，是的，这一代的斯内克在形象包装上比以前任何一代都要突出，机能的飞跃也使得表现他更多的表情成为了可能。但无论如何，对于合金装备的死忠来说，斯内克无论在哪一个时代都不会变化，都永远是心中最干练和强大的战士，这一点我们马上又可以证明。

附言：

这一次我们将合金装备系列作了简单的回顾，在下一期“电子游戏软件”别册上我们将正式刊登 MGS2 的完全小说。所以在这里对于 MGS2 的介绍就相应简略了，请大家原谅。

有趣的是，距离 11 月 29 日还有一个月的时候，国内的 PS2 玩友就已经玩到了该游戏的美版。当然了，是什么提供给大家如此福利的，每一个人都心照不宣。听说真正的日版 MGS2 会比美版多出 30% 的流程，而且也有特殊的内容。无论这条消息是真是假，我们都决定宁可比其他杂志晚，都要将最完整的 MGS2 故事完全送到读者手中。

“生化危机”秘传书

——闲谈篇之一

文/SILENCE

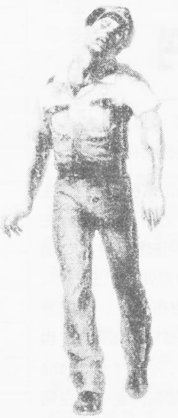
biohazard 相关生物武器

在《生化危机》的世界里，“B.O.W.”（“Bio Organic Weapon”的缩写，也就是“有机生物兵器”），是虚构的“雨伞公司”在架空的世界“拉昆市”所培育出来的，已知的名字是：“T 病毒”。而在我们所处的这个真实世界中，用病毒等等原材料制造生物武器可以说由来已久了。

二战时期，衡量一个国家的武力指标，就是所谓的“核武”（Atomic）、“生物武器”（Biologic）、“化学武器”（Chemical）这三种令人闻之色变的恐怖武器，统称为“ABC 武力”。虽然众所周知，核武器的威力最大，但是若论起“残忍”的程度，“生物武器”和“化学武器”绝不在核武之下！

生物武器旧称细菌武器，它是以生物制剂杀伤敌方有生力量、破坏植物生长的各种武器、器材的总称。生物武器包括装有生物制剂的炮弹、航空炸弹、火箭弹、导弹和航空布洒器、喷雾器等。生物武器可使人畜发病或死亡。也可大规模毁伤农作物，从而削弱对方战斗力及战备能力。生物制剂是构成生物武器杀伤威力的决定因素。是用以杀伤人畜和破坏农作物的致病微生物、毒素和其它有生物活性物质的总称。

致病微生物是有生命的物质，一旦进入机体，即能大量繁殖，其代谢产物能破坏机体的正常功能，导致发病死亡。毒素是细菌或真菌在一定条件下产生的有毒蛋白质，没有生命，但很小量即能引起人畜中毒或死亡。生物活性物质是正常机体自身产生的调节生理和心理功能的物质，如过量或比例失调，即能使人的生理、心理或行为失常。生物制剂应该是那些在生产、储存和施放中能较稳定地保持致病能力，能大规模生产，致病力强，很小剂量即能致病和自己部队能预防的制剂才能获得最佳效益。按形态和病理，



生物制剂可分为细菌类、立克茨氏体、病毒类和毒素类。

细菌

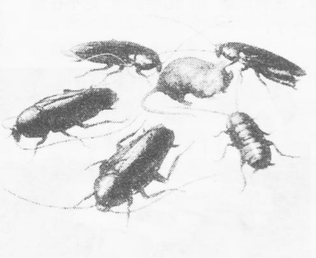
众所周知，生物制剂中最重要的就是细菌。正因为如此，生物战旧称细菌战，生物武器旧称细菌武器。其实在很早以前，生物战确实是以细菌为主要或惟一的制剂的。细菌是地球上起源最早的细胞生命形态，属于微生物中的一大类。

细菌是大小以微米计，通过显微镜可以看到的单细胞生物。细菌是生物圈中绝对不可缺少的东西，如果没有细菌，土壤就不可能支持植物生长，从而动物和人类也难以生存。而且，就人类和动植物体来说，其本身也需与细菌构成共生关系。一旦正常细菌失调就可导致疾病。当然，在众多的细菌中，也存在着诸如鼠疫、霍乱、伤寒、结核等有害病菌。而军事家正是利用这些有害的致病细菌进行作战的。日本、美国都曾使用细菌对敌国进行战争。目前，细菌战及细菌武器的研究制造呈现着萎缩的形势，不少国家的不少研究机构已偃旗息鼓。但是，今年的炭疽病事件将这一话题又重新展开。

病毒

病毒是生物制剂中的又一类物质。它属于没有细胞结构，但有遗传、复制等生命特征，主要由核酸和蛋白质组成的一类微生物。病毒是目前已知的最小生物。

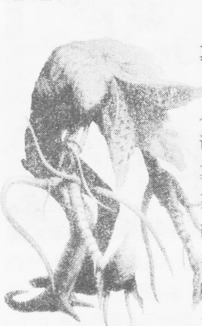
病毒的基本结构主要包括两部分，即病毒的核心与病毒的壳体。病毒的核心由核酸组成，是病毒遗传信息的储存处，也是病毒复制的中心。病毒的壳体是由蛋白质组成的颗粒相聚而成，起保护作用。病毒广泛存在于自然界中，可感染一切动植物及微生物。早期用作生物武器的病毒是虫媒病毒，利用昆虫作为媒介，将有害病毒传播给敌方，日本侵华期间，731部队试验过用微生物感染人体，其中就有天花病毒。用作生物制剂的病毒很多，最主要的有天花病毒和引起脑炎与出血热的病毒。



生物毒素

毒素在很多方面既可成为化学制

剂，也可成为生物制剂。因此，专家常把毒素这种制剂称为生物化学制剂。毒素是动物、植物和微生物产生的有毒物质，即生物毒素。可用生物技术制造，从而带有生物特点。微量毒素侵入肌体后即可引起生理机能的破坏，致使人畜中毒或死亡。我们日常生活中也许早已听说过肉毒毒素，它比一般大肠杆菌具有更大的危险。由细菌产生的蛋白质毒素毒性特别强且能大规模生产，被作为潜在的制剂进行研究。一些国家的资料表明，肉毒毒素既可作为致死性制剂，而另一些毒素又可作为非致死的失能性制剂。自然条件下的肉毒毒素经口食入就可引起中毒，是生活中要特别注意的。某些经过培制的毒素不但可通过食入，甚至可通过呼吸而引起中毒。葡萄球菌肠毒素是一种由金黄色葡萄球菌产生的蛋白质外毒素，是引起食物中毒的常见毒素。避免这种毒素中毒不但是防御生物战的需要，也是日常卫生防病的内容。



真菌

真菌对人类生命来说是一柄极其锋利的两刃剑。有些真菌与人类福祉关系十分密切，它具有分解或合成物质循环往复不可缺少的部分。有了真菌，土壤才能肥沃，植物才能生长；有了真菌，人类饭桌上才能有美酒佳肴、面包和糕点。有些真菌则不与人类为善，它能使人致病，直接危害人类，或者是使家畜和农作物致病，间接危害人类。至于作为生物制剂的真菌则与人类为敌，直接杀伤人员。据有关资料报道，美国在 1951 ~ 1969 年间，就进行过多达 31 次的真菌制剂的试验。

真菌是有完整的细胞核并有核膜但无叶绿素的一类菌藻植物。其中有少数为单细胞结构，多数是多细胞结构，有菌丝，能形成孢子，通过无性孢子或有性孢子进行繁殖。

真菌生活条件简单，有有机物存在，并有一定温度、湿度时就可繁殖。许多真菌还能产生毒素使人畜中毒或致癌，真菌毒素也可成为生物制剂。

立克茨氏体

立克茨氏体是原核细胞微生物。它

的大小和生理特点介于细菌与病毒之间，一般呈球杆状，直径约 0. 3 微米 ~ 0.5 微米。它和病毒一样只能在活细胞中生长。自然界中，对人类有致病性的立克茨氏体有十余种。可能成为生物制剂的有 Q 热立克茨氏体、立氏立克茨氏体和普氏立克茨氏体。举 Q 热立克次体为例，它是 Q 热的病原体。Q 热是一种全身性感染、急性发病、寒颤高热且伴有头痛和肌痛但却不易死亡的疾病。Q 热感染性强，只要吸入 1 个立克茨氏体即可引起人员感染发病，且恢复极慢。因而正是非致死性作战所需的制剂。而普氏立克茨氏体则是流行性斑疹伤寒的病原体。它以人的体虱为媒介，在人与人之间传播，这可是一种非常厉害的致死性制剂。据历史记载，在战争与灾荒发生的年代，曾发生过多次斑疹伤寒大流行的事件，给人类带来严重灾难，曾经卷走无数人的生命。

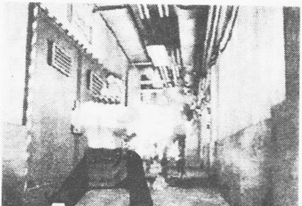
蚊虱蝇蚤

50 年代初，美国与我国和朝鲜为敌，在朝鲜和我国东北曾经多次用飞机撒布一些小的物品：精美的三角板、漂亮的洋娃娃、铅笔、小刀等等，引诱孩子们去捡拾。这些东西虽装潢精美，但却居心险恶：洋娃娃肚子里满是跳蚤，三角板纸套中虱子乱爬……。所有这些物品都满载着大量病菌，蚊虱蝇蚤成了进行生物战的得力干将。

众所周知，蚊虱蝇蚤是多种致病细菌的传染载体和媒介，例如苍蝇可传染痢疾，蚊子可传染脑炎，跳蚤则传染鼠疫而虱子传染斑疹伤寒等。随着科技的发展，虽然这四员大将有可能被非生命物撒布生物战剂法取代，或者研究用具有更主动的动物，如候鸟来布洒制剂。但我们仍不能对此放松警惕，这不但是国防需要，也是卫生防病的需要。

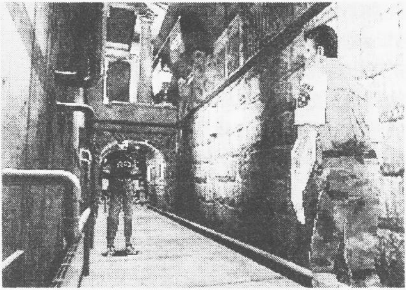
生物武器的实战

在战争上，早就有将鼠疫病人尸体抛入敌城，使其传染，从而瓦解敌战斗力，夺取城池的战例。还有的是所谓化



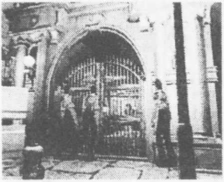
干戈为玉帛的诡计生物战的战例。特别是后者，手段极其阴险。如 1763 年，英国假意友好，将染有天花病毒的毛毯、

手帕送给与其交战的印第安人的领袖，用以杀害敌军首领,达到作战目的。生物武器的发展有三个不同阶段：



从本世纪初至第一次世界大战结束为第一阶段,主要研制者是德国。研制的生物制剂仅是几种人畜共患的致病细菌，如炭疽杆菌、鼠疫杆菌等。其生产规模小,施放方法简单，主要由间谍去秘密污染水源、食物或饲料。例如德国曾在第一次世界大战中用马鼻疽杆菌感染敌国的几千头牲畜。

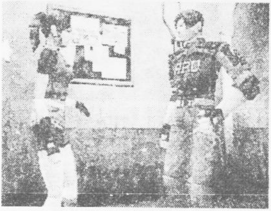
第二阶段是从 30 年代至 70 年代，这个阶段生物武器发展的特点是制剂种类增多、生产规模扩大，主要施放方式是用飞机布洒带有制剂的媒介物，扩大了攻击的范围。这一时期是历史上生物武器使用最多的年代。30 年代,日本侵略军在中国东北建立生物武器生产中心，对中国军民进行惨无人道的细菌生物战；50 年代，以美国为首的联合国军队在朝鲜北部和中国东北使用细菌生物武器；同时，英国、德国等国开始研制生物武器



及其防护，在研制试验中不断发生事故。正是因为生物武器声名狼藉，备受国际舆论谴责，导致美国总统尼克松声明,美国政府将放弃使用生物武器。

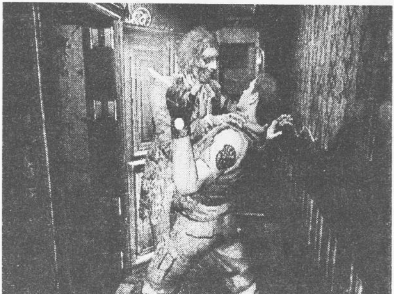
第三阶段是始于 70 年代中期，其特征是生物技术迅速发展，特别是 DNA 重组技术的广泛应用，不但有利于生物制剂的大量生产，而且为研制适用于生物战要求的新制剂创造了条件，使生物武器进入“基因武器”的新阶段，从而再次引起一些国家的重视。人们认识到，借助基因工程技术，可以制造出比天然病菌破坏性更强的生物武器。例如，炭疽热可以用青霉素的衍生物来治疗，但是，如果在炭疽杆菌中引入一种内酰胺酶基因，就可以使抗生素失效。类似的操作，对顶级生物实验室来说，不过是小事一桩。除此之外，对病菌稍加改造，提高其毒性，或者使其不容易被检测出来等，都是今天的技术完全可以做到的。随着基因组学的进展，生物武器的改进将变得更为容易。肺结核、麻风病、

霍乱等病菌的完整基因序列已经发表，今年晚些时候，鼠疫杆菌等的基因组测序工作也将完成。一些研究人员担心，这些基因数据可能被滥用。一些新兴的生物技术，也可能为制造生物武器提供新的选择。



这当中，最值得一提的是美国加利福尼亚一家生物公司的威廉姆·斯坦梅尔所发展的、将 DNA 片段打乱重组的“洗牌术”。最近，斯坦梅尔开始对具有商业价值的微生物基因组重新“洗牌”，传统方法 15 年才能完成的重组和选择工作，可望在 6 个月内完成。这家公司希望利用这种技术来研制新药，但是，专家认为，这种方法对生物战也具有特别的意义。1994 年，斯坦梅尔曾在《自然》杂志发表论文，披露利用这种技术，培育出了一种大肠杆菌，这种大肠杆菌对抗生素的耐药性，是普通大肠杆菌的 3.2 万倍。论文发表后不久，美国微生物学会就去信表示出对这种技术可能被滥用的担心，并要求毁掉培育出的新型大肠杆菌。斯坦梅尔照办了。

潜在的生物武器设计者还可能看中其它一些技术，甚至包括基因治疗技术。在基因治疗中，要将特定基因导入人体内，需要经过处理的病毒作为载体。研究人员指出，这种载体同样可能用来携带有害的基因。而用人体来进行试验，是改进生物武器的最有效方式。美国马萨诸塞阿默赫尔斯特学院的保罗·埃瓦尔德说：“如果把人当作实验小鼠，就可能制造出一些非常肮脏的生物武器。”专家们强调，如此恐怖的情景说明，迫切需要加强 1972 年制订的《禁止生物武器条约》。但是种种迹象表明，将于今年 11 月举行的《禁止生物武器条约》评估会议很可能以失败告终。各国代表在日内瓦经过 6 年艰苦谈判，拿出了一份实施《禁止生物武器条约》的协定草案。几个月后的评估会议，即是谈判的最后期限。但是，据国外媒体报道，许多分析人士认为，协定草案的可操作



性存在问题。而美国在几个国家的暗中支持下,届时很可能会拒绝签字。

两个生物武器实例:

1. 日本石井氏生物战炸弹(731)

石井氏生物战或细菌战炸弹又称石井氏生物战或细菌战航空炸弹。它是由其生物战领导者石井四郎的名字命名的炸弹。而石井四郎是日本侵华军在中国东北的哈尔滨等地区建立的其代号为731的专门从事细菌战研究、细菌武器研制和细菌战实施的部队的司令官,他的军衔一直升至中将。石井氏生物战炸弹是日本侵略中国时研制出的能施放多种生物战细菌的特殊施放装置。日本731部队正是使用这种炸弹在中国华东、华中广大地区进行灭绝人性的细菌战的。石井氏生物战炸弹可装带有伤寒杆菌、霍乱弧菌、鼠疫杆菌、副伤寒杆菌等的各种媒介物,例如鼠疫跳蚤等多种生物作战物质,以进行分散撒布。石井四郎的日本细菌战部队在中国进行细菌战,造成的恶果是严重的,至少有近千人死于瘟疫,同时使广大地区成了多种传染病肆虐的地区,给中国造成巨大的灾难。

2. 美国干粉生物制剂航空炸弹

干粉生物制剂航空炸弹是多种布洒生物制剂器材中的一种,是由美国生物战研究机构研制的。美国生物战也有较长历史。1941年11月,美国国防部成立生物战委员会,1943年4月在马里兰州迪特里克堡建立生物战研究机构。1944年在犹他州达格威试验基地又辟出专门用于航空生物炸弹等武器的野外试验场。

这个生物战机构不但研制成了能大量冷冻干燥的粉状生物制剂并研制成了携带其布洒器材的航弹,而且还完成了一系列空气生物学的研究,对生物战中的生物制剂气溶胶的物理性能、动物传染机理及感染剂量进行了研究并取得成

果，某些方面的生物战科研水平甚至超过大张旗鼓地进行细菌战试验和实战的日本。有关美国干粉生物制剂航弹的实战效果，没有资料报道。这种武器的研制到 1969 年即告结束。

特别付送：炭疽

炭疽杆菌属需氧芽孢杆菌属，是一种能产生芽孢的革兰氏阳性大杆菌，能引起人畜共患急性传染病——炭疽病。

炭疽杆菌是菌体最大的致病菌之一，3－5μm＊1－2μm。抗原构造由保护性抗原、荚膜抗原和菌体抗原组成。芽孢抵抗力甚强，在室温干燥环境下能存活 20 年。5％石炭酸中至少生存 5d。对碘敏感，1：2500 碘液 10min 即可杀死芽孢。120 摄氏度高压蒸汽灭菌 10min，干热 140 摄氏度 3h 可破坏芽孢。

炭疽杆菌的荚膜能抵抗吞噬细胞的吞噬作用，有利于杆菌在机体内生存、繁殖和扩散。能分泌毒性很强的炭疽毒素。主要损害微血管的内皮细胞，增强血管通透性，改变血液循环动力学，血液成高凝状态，易发生 dic（广泛性毛细血管内凝血）和感染性休克而导致死亡。此外，该菌菌体本身有可能堵塞毛细血管。人类感染炭疽病的种类：

1－皮肤炭疽：最常见，病菌经皮肤小伤口进入，经 12－36h 局部出现小疖，继之形成水泡，脓疱，最后中心形成炭色坏死焦痂，得名“炭疽”。患者有高热、寒战。轻症 2－3w 治愈，重症发展成败血症而死亡。

2－肺炭疽：吸入本菌芽孢。痰中带血并伴有全身中毒，2－3d 可死于中毒性休克。

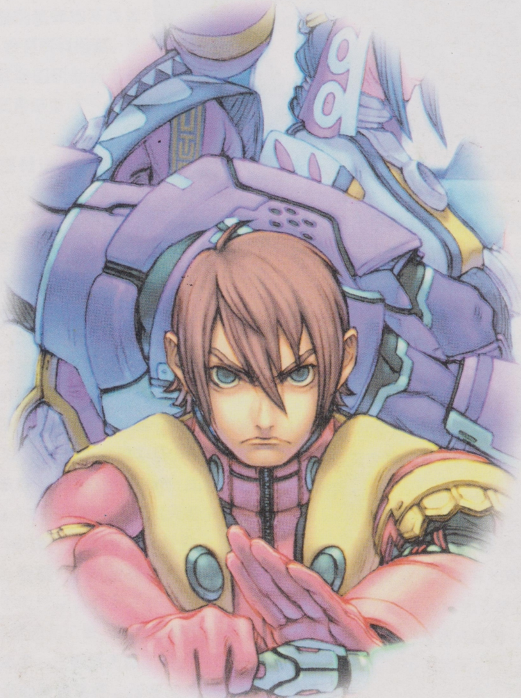
3－肠炭疽：因食入未煮熟的病畜肉制品所致。连续性呕吐和便血。全身中毒症状严重，2－3d 死于毒血症。

上述三型并发败血症时，常引起急性出血性脑膜炎而致死。

炭疽病后，可获得持久的免疫力。

活疫苗持续时间可达一年以上。

治疗药物首选青霉素，四环素、红霉素及克林达霉素也有效。



by dndcs